

DISC 説明書

SEGA SATURN™



COM CO., LTD. 1991, 1993.
© 1997 CAPCOM. ALL RIGHTS
RESERVED.

VS. FIGHTING

CAPCOM

推奨年齢
全年齢

STREET FIGHTER® COLLECTION

ああいさつ

このたびはセガサターン専用ソフト「ストリートファイターコレクション」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれりますが弊社までご一報ください。
なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

「ストリートファイターコレクション」は弊社（カブコン）が独自に制作したビデオゲームであり、この作品および商品についての著作権、工業所有権、その他の諸権利は株式会社カブコンが保有しております。

「STREET FIGHTER COLLECTION」 is an original game produced by CAPCOM CO., LTD.
CAPCOM CO., LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

※画面写真は、実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

Content

もくじ

ストリートファイターコレクションについて	2
第1部	
スーパーストリートファイターII、スーパーストリートファイターII X	3
操作方法	4
ゲーム画面の見方	6
ゲームのルール	8
ゲームの始め方	9
ゲームモード解説	10
キャラクター別 必殺技一覧	12
真の格闘家への道	22
第2部	
ストリートファイターZERO2	23
操作方法	24
ゲーム画面の見方	26
ゲームのルール	27
ゲームの始め方	28
ゲームモード解説	29
スーパーコンボおよびオリジナルコンボについて	34
特殊操作	35
キャラクター別 必殺技一覧	38
エクストラプレイヤーについて	48

STREET FIGHTER® COLLECTION

●「ストリートファイターコレクション」について

対戦格闘の定番というふさわしい「スーパーストリートファイターII」。
そして一撃必殺スーパーコンボを搭載した究極のストII、「スーパーストリートファイターIIX」。
アーケードを熱く燃やしたこの2作に加え、最先端をゆく「ストリートファイターZERO2」が今、一同に会す。
ストリートファイトの神髄、ここに極まれり!

本ゲームはセガサターン専用ソフト2枚組となっております。「スーパーストリートファイターII」及び「スーパーストリートファイターIIX」を遊ぶときには、DISC1を、「ストリートファイターZERO2」を遊ぶときにはDISC2をセガサターン本体にセットしてください。

第1部

「ストリートファイトの神髄、ここに極まる!!」



スーパーストリート ファイターII



The New Challengers



Grand Master Challenge

スーパーストリート ファイターIIX

「すべての闘いは、過去のものとなる。」



※特に注釈のない操作説明は「スーパーストリートファイターII」と
「スーパーストリートファイターIIX」共通です。

操作方法

●通常技

パンチボタン、キックボタンを使用して繰り出す技です。プレイヤーキャラクターの体勢により技が異なります。

●ガード

攻撃を受ける直前に敵の反対方向に方向ボタンを押すことで、攻撃をガードできます。

●投げ技

敵近くの間合いで、方向ボタンと中または強のキック・パンチボタンの組合せで投げることができます。

●気絶

敵の攻撃を受け、気絶してしまった場合には方向ボタンとキック・パンチボタン連打で回復を早めることができます。

●必殺技

コマンド(方向ボタンとキック・パンチボタンの組合せ)を使うことで多彩な必殺技を繰り出すことができます。(詳しくはP.12以降を参照)

●スーパーコンボ

スーパー・コンボゲージ満タン時にコマンドを押すと超強力必殺技が炸裂します。

(P.12以降を参照)

※スーパー・コンボは、「スーパーストリートファイターII」では使用できません。



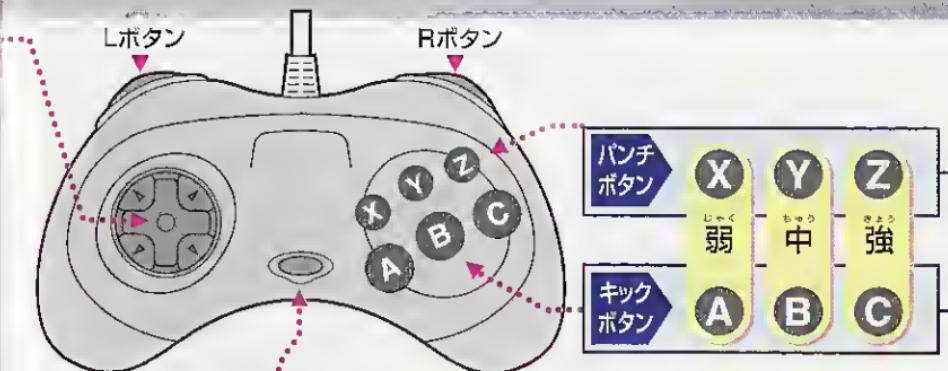
■各モードでの選択
モードセレクト画面でのモード選択、オプション画面で設定を変更するときなどに使います。

■プレイヤーの選択
バトルに入る前に、プレイヤーキャラクターを選ぶときに使います。

■プレイヤー移動
バトル中のプレイヤーキャラクターの左右移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードに使います。

■コマンド技
方向ボタンと各ボタンの組合せで、多彩な必殺技を繰り出すことができます。

SUPER STREET FIGHTER II SUPER STREET FIGHTER IX



■ポーズ(一時停止)のON/OFFを行います。
■空いたコントロールパッドから途中参加を行います。(アーケードモードのみ)

■そのほかの操作

Aボタン 選択の決定を行います。

Bボタン 選択のキャンセルを行います。

Cボタン 選択の決定を行います。

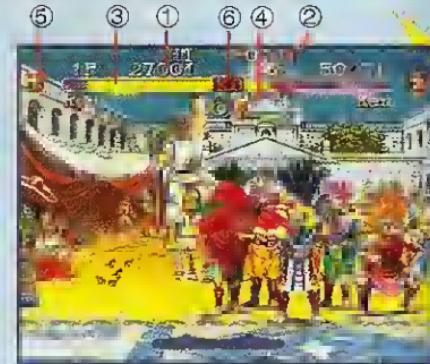
スタートボタン タイトル画面からゲームをスタートします。

※このボタン配置は初期設定のものです。

ゲーム時のボタン配置はオプション画面の「BUTTON CONFIG」で変更することができます。(P.11参照)

※このゲームは同時に2人までプレイできます。
2人プレイを行うときは、お手持ちまたは別売りのコントロールパッドを接続してください。

スーパーストリート ファイターII



①スコア…現在の得点です。

②ハイスクア…一番高い得点が表示されます。

③バイタリティ(体力ゲージ)…攻撃を受けると減少していきます。先になくなった側がKO負けとなり1本取られます。

④タイムカウンター…残り時間を表示します。00になると、勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。

⑤勝利マーク…ラウンドに勝利すると、1本につき1個表示されます。

⑥KOマーク…どちらかのバイタリティが少なくなると、点減します。

スーパーストリート ファイターIX



①スコア…現在の得点です。

②ハイスクア…一番高い得点が表示されます。

③バイタリティ(体力ゲージ)…攻撃を受けると減少していきます。先になくなった側がKO負けとなり1本取られます。

④タイムカウンター…残り時間を表示します。00になると、勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。

⑤勝利マーク…ラウンドに勝利すると、1本につき1個表示されます。

⑥KOマーク…どちらかのバイタリティが少なくなると、点減します。

⑦スーパーコンボゲージ…ゲージが一杯になると、スーパーコンボ技を使用できます。(技を出すにはスーパーコンボコマンドの入力が必要です。詳しくは、P.12以降を参照ください。)

試合の構成

1ラウンドの制限時間を99カウントとして、3ラウンドで1試合が基本となります。2ラウンド先取した方が試合の勝者となります。

勝敗の条件

攻撃により相手の体力を0にすると、KO勝ちとなり、1ラウンド(1本)奪取となります。時間切れの場合は、体力(バイタリティ)の残量が多い方が勝利となります。(制限時間がない場合【∞設定時】は、どちらかの体力が無くなるまで戦います。)

引き分け

ラウンド4をファイナルラウンドとして、このラウンドの勝者が無条件に勝ちとなります。このラウンドでも決着がつかないとき(ダブルKO、ドローゲーム)は双方ともゲームオーバーとなります。

この説明はアーケードモードに基づいています。
バーゲンモードに付きましては、P.10を参照してください。

スーパーストリート ファイターII



プレイヤーセレクト画面でキャラクターを選択します。決定時に押したボタンに応じて、プレイヤーのカラーが変化します。

バーゲンモード、VS表示後、バトル画面に移行します。

スーパーストリート ファイターIX



プレイヤーセレクト画面でまずスピードを選択し、その後にキャラクターを選択します。決定時に押したボタンに応じて、プレイヤーのカラーが変化します。

バーゲンモード、VS表示後、バトル画面に移行します。

ゲームモード解説

ARCADE MODE

(1人プレイ&乱入2人対戦が可能なモード)

キャラクターの1人を使用し、CPUキャラ相手に勝ち抜いていくモードです。12人の相手を倒せばゲームクリアとなります。途中で敗れても何度もコンティニューすることができます。

VERSUS MODE

(2人対戦プレイ専用モード)

1P、2Pそれぞれがキャラクターを選び、対戦して勝敗を競うモードです。対戦前にハンドイキャップ、ステージの設定することができます。

※体力ゲージ上の表示「WIN」は総勝ち数を、「☆」は連勝数を示しています。

※バーサスモードは、コントロールパッドを2つ接続しないと選択できません。



SUPER STREET FIGHTER II SUPER STREET FIGHTER IX

OPTION

モード選択メニューから「OPTION」を選択すると、いろいろな設定でゲームを楽しめるようになります。方向ボタン上下で変更したい項目を選び、左右で設定の切り替えを行ってください。

DIFFICULTY …アーケードモードの難易度を1~8段階で設定します。1が最弱、8が最強になります。

TIME LIMIT …1ラウンド中の制限時間を、変更できます。ON設定では99カウント、OFFでは無制限(∞)になります。

SPEED …ゲームスピードを1~4段階に設定します。「FREE」を選ぶと、スピード設定は対戦前のプレイヤーセレクト画面で行います。

SHORTCUT …ショートカットモード(ローディング時間短縮)を使用するかしないかを切り替えます。

SOUND …テレビの音声出力をステレオ/モノラルに切り替えます。お手持ちのテレビに合わせて選択してください。

BGM TEST …ゲーム中のBGMを聞くことができます。

BUTTON CONFIG …バトル中に使用する攻撃ボタンの配置を変更できます。BUTTON CONFIGはバトル中のポーズ画面から呼び出すことができます。

※オプション項目「SPEED」は「スーパーストリートファイター II X」のみの項目です。「スーパーストリートファイター II」にはありません。

BACKUP

モード選択メニューから「BACKUP」を選択すると、データの保存/読み込みなどをすることができます。

SAVE DATA …アーケードモードのスコアランク等の記録をバックアップRAMに保存します。

LOAD DATA …バックアップRAMに保存されているスコアランク等の記録の読み込みを行います。

キャラクター別 必殺技一覧

ゲーム名

必殺技

スーパーストリートファイターII	
波 間 事	◎+P
轟 震 撃	◎+P
電 管 風 涼	◎+K
空中 電 管 風 涼	空中で◎+K
ファイター 波動拳	◎+P



スパーストリートファイターIV
拳 支 拳
手 腕 拳
拳 前脚蹴
拳 中
拳 前脚蹴
ファイター 拳
空手拳

キャラクタ
ゲーム名

必殺技

— スーパーコンボ —

スーパー・ストリート・ファイターアルティメット		K EN
豪	助	豪 + (P)
助	助	助 + (P)
豪	豪	豪 + (K)
空中 電	空中 電	空中で + (K)



■コマンドはすべてキャラクターが右向きの時のものです。左向きの時は左右逆に操作してください。

④…パンチボタンを示しています。 ⑤…キックボタンを示しています。
④…ボタンを押す方向を示しています。 ⑤…指定の方向にボタンを押し、少しひきを加えます。

■左側の列が「スーパーストリートファイターII」のキャラクターの必殺技を、右側の列が「スーパーストリートファイターII X」のキャラクターの必殺技を示しています。

スーパーストリートファイターII

は 波 う ん 波動拳	+  + 
し ゅ 昇 り ん 龍 りゆう 拳 けん	+  + 
たつさせせりかうりうしゃく 竜巻旋風脚	+  + 
くうちゅう 空中 たつさせせんじゆうしゃく 竜巻旋風脚	くうちゅう 空中で +  + 
ファイヤー は う ん 波動拳	+  + 



スーパーストリートファイターIIX

は 波 動 拳	 + P
し 昇 龍 拳	 + P
とつまきせんごうしゃく 竜巻旋風脚	 + K
くうちゅう 空中 とつまきせんごうしゃく 竜巻旋風脚	くうちゅう 空中で  + K
ファイヤー は どら けん 波動拳	 + P
くうくう 真空 とつまきせんごう 波動拳	 +  + P



スーパーストリートファイターII

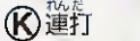
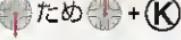
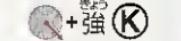
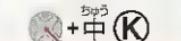
波動拳	
昇龍拳	
竜巻旋風脚	
空中竜巻旋風脚	



スーパー・ストリートファイター II X

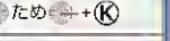
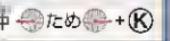
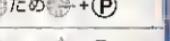
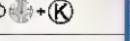
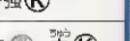
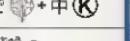
波動拳	 + P
昇龍拳	 + P
竜巻旋風脚	 + K
空中音巻旋風脚	 + K
鎌払い蹴り	 + K
鉈落し蹴り	 + K
大外回し蹴り	 + K
昇龍裂破	 + P

スーパーストリートファイターII

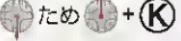
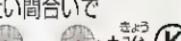
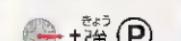
ひゃく 百 れつ 裂 じく 蹴	 K 連打
スピニング バードキック	 ため  + K
気功拳	 ため  + P
鶴脚落	 + 強 K
後方回転脚	 + 中 K



スーパーストリートファイターIX

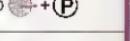
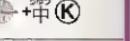
百裂蹴	 K 連打
スピニング バードキック	 ため  + K
空中スピニング バードキック	 ジャンプ中  ため  + K
気功拳	 ため  + P
天昇脚	 ため  + K
鶴脚落	 + 強 K
鷹爪脚	 空中で  中 K
後方回転脚	 + 中 K
千裂脚	 ため  + K

スーパーストリートファイターII

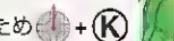
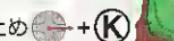
ソニックブーム	 ため  + P
サマーソルト キック	 ため  + K
リバース スピニング キック	 近い間合いで  or  + 強 K
ニーバズーカー	  + 弱 K
スピニング バックナックル	 + 強 P



スーパーストリートファイターIX

ソニックブーム	 ため  + P
サマーソルト キック	 ため  + K
リバース スピニング キック	 近い間合いで  or  + 強 K
ニーバズーカー	  + 弱 K
スピニング バックナックル	 + 強 P

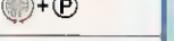
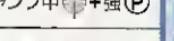
スーパーストリートファイターII

ローリング アタック	 ため  + P
エレクトリック サンダー	 P 連打
バーチカルローリング	 ため  + K
バックステップ ローリング	 ため  + K
ロック クラッシュ	 相手の近くで  or  + 中 P

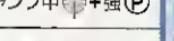
スーパーストリートファイターII

スクリュー バイルドライバー	 + P
ダブルラリアット	 (  ) 同時押し
アトミックスブレックス	 近い間合いで  + K
フライングパワーボム	 遠い間合いで  + K
フライング ボディーアタック	 斜めジャンプ中  + 強 P
ダブルニードロップ	 斜めジャンプ中  + 弱 K or 中 K
ヘッドバッド	+ 中 P or 強 P または 垂直ジャンプ中 + 中 P or 強 P

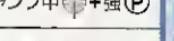
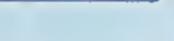
スーパーストリートファイターIX

スクリュー バイルドライバー	 + P
タブルラリアット	 (  ) 同時押し
アトミックスブレックス	 近い間合いで  + K
イングパワーボム	 遠い間合いで  + K
バニシングフラット	 + P
フライング ボディーアタック	 斜めジャンプ中  + 強 P
ダブルニードロップ	斜めジャンプ中 + 弱 K or 中 K
ヘッドバッド	+ 中 P or 強 P または 垂直ジャンプ中 + 中 P or 強 P
ファイナル アトミックバスター	+ P

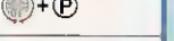
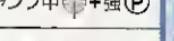
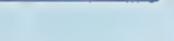
スーパーストリートファイターIX

スクリュー バイルドライバー	 + P
タブルラリアット	 (  ) 同時押し
アトミックスブレックス	 近い間合いで  + K
イングパワーボム	 遠い間合いで  + K
バニシングフラット	 + P
フライング ボディーアタック	 斜めジャンプ中  + 強 P
ダブルニードロップ	斜めジャンプ中 + 弱 K or 中 K
ヘッドバッド	+ 中 P or 強 P または 垂直ジャンプ中 + 中 P or 強 P
ファイナル アトミックバスター	+ P

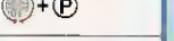
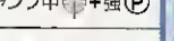
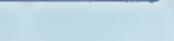
スーパーストリートファイターIX

スクリュー バイルドライバー	 + P
タブルラリアット	 (  ) 同時押し
アトミックスブレックス	 近い間合いで  + K
イングパワーボム	 遠い間合いで  + K
バニシングフラット	 + P
フライング ボディーアタック	 斜めジャンプ中  + 強 P
ダブルニードロップ	斜めジャンプ中 + 弱 K or 中 K
ヘッドバッド	+ 中 P or 強 P または 垂直ジャンプ中 + 中 P or 強 P
ファイナル アトミックバスター	+ P

スーパーストリートファイターIX

スクリュー バイルドライバー	 + P
タブルラリアット	 (  ) 同時押し
アトミックスブレックス	 近い間合いで  + K
イングパワーボム	 遠い間合いで  + K
バニシングフラット	 + P
フライング ボディーアタック	 斜めジャンプ中  + 強 P
ダブルニードロップ	斜めジャンプ中 + 弱 K or 中 K
ヘッドバッド	+ 中 P or 強 P または 垂直ジャンプ中 + 中 P or 強 P
ファイナル アトミックバスター	+ P

スーパーストリートファイターIX

スクリュー バイルドライバー	 + P
タブルラリアット	 (  ) 同時押し
アトミックスブレックス	 近い間合いで  + K
イングパワーボム	 遠い間合いで  + K
バニシングフラット	 + P
フライング ボディーアタック	 斜めジャンプ中  + 強 P
ダブルニードロップ	斜めジャンプ中 + 弱 K or 中 K
ヘッドバッド	+ 中 P or 強 P または 垂直ジャンプ中 + 中 P or 強 P
ファイナル アトミックバスター	<img alt="Icon of a circle with a vertical line" data-bbox="618 11

スーパーストリートファイターII	
ヨガレポート	(P)(P)(P) or (K)(K)(K) 同時押し
ヨガファイサー	○ + P
ヨガフレーム	○ + P
ドリル頭突き	空中で ○ + 強 P
ドリルキック	空中で ○ + 強 K

スーパーストリートファイターIX	
ヨガレポート	(P)(P)(P) or (K)(K)(K) 同時押し
ヨガファイサー	○ + P
ヨガフレーム	○ + P
ヨガブラスト	○ + K
ドリル頭突き	空中で ○ + 強 P
ドリルキック	空中で ○ + 強 K
ヨガインフェルノ	○ or ○ + P

スーパーストリートファイターII	
スーパー頭突き	○ため ○ + P
百裂張り手	P連打
スーパー百貫落し	○ため ○ + K
ひざ蹴り	相手の近くで ○ or ○ + 中 K
フライングスモウブレス	斜め ジャンプ中 ○ + 中 K

スーパーストリートファイターIX	
スーパー頭突き	○ため ○ + P
百裂張り手	P連打
スーパー百貫落し	○ため ○ + K
大銀杏投げ	○ + P
ひざ蹴り	相手の近くで ○ or ○ + 中 K
フライングスモウブレス	斜め ジャンプ中 ○ + 中 K
払い蹴り	○ or ○ + 強 K
鬼無双	○ため ○ + P

スーパーストリートファイターII	
コンドルダイブ	ジャンプ上昇中 (P)(P)(P) 同時押し
メキシカンタイフーン	○ + P
トマホークバスター	○ + P
ヘビー	斜め ジャンプ中 ○ + 強 P
ボディープレス	○ + 中 P
ヘビー	斜め ジャンプ中 ○ + 中 P
ショルダー	○ + 中 P
スラストビーム	○ or ○ + 弱 P

スーパーストリートファイターIX	
コンドルダイブ	ジャンプ上昇中 (P)(P)(P) 同時押し
メキシカンタイフーン	○ + P
トマホークバスター	○ + P
ヘビー	斜めジャンプ中 ○ + 強 P
ボディープレス	○ + 中 P
ヘビー	斜めジャンプ中 ○ + 中 P
ショルダー	○ + 中 P
スラストビーム	○ or ○ + 弱 P
ダブル	○ + P
タイフーン	○ + P

スーパーストリートファイターII	
燐炎脚	○ + K
烈火拳	○ + P (連続3回入力可能)
空脚	○ + K
遠撃蹴	○ + 強 K
直下落踵	○ or ○ + 中 K

スーパーストリートファイターIX	
燐炎脚	○ + K
烈火拳	○ + P (連続3回入力可能)
空脚	○ + K
遠撃蹴	○ + 強 K
直下落踵	○ or ○ + 中 K
烈火真拳	○ + P

スーパーストリートファイターII	
キャノン スパイク	↓+K
スパイラル アロー	↓+K
アクセル スピナックル	↓↓↓+P



スーパーストリートファイターIX	
キャノン スパイク	↓+K
スパイラル アロー	↓+K
アクセル スピナックル	↓↓↓+P
フーリガン コンビネーション	↓+P (ジャンプ後 相手の近くで) K
スーパーコンボ スピンドライブ スラッシュ	↓↓+K

スーパーストリートファイターIX	
マシンガン アッパー	↓ため↓+P (連打)
ダブルローリング ソバット	←ため↓+K
エア スラッシュ	→ため↓+P
ニーショット	斜めジャンプ中↓+K

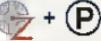
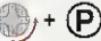
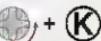
スーパーストリートファイターII	
ダッシュ ストレート	→ため→+P
ダッシュ アッパー	→ため→+K
ターンパンチ	(P P P) or (K K K) 同時押し、しばらくして離す



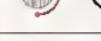
スーパーストリートファイターIX	
ダッシュ ストレート	→ため→+P
ダッシュ アッパー	→ため→+K
ターンパンチ	(P P P) or (K K K) 同時押し、しばらくして離す
バッファロー ヘッドバット	↓ため↓+P

スーパーストリートファイターIX	
フライング バルセロナアタック	↑ため↑+K 壁にジャンプ後 P
イスナドロップ	↑ため↑+K 壁にジャンプ後 → or →+P
ローリング クリスタルフラッシュ	→ため→+P
スカイハイクロ	↑ため↑+P

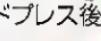
スーパーストリートファイターII

タイガーアッパーカット	 + P
タイガーショット	 + P
グランドタイガーショット	 + K
タイガーニークラッシュ	 + K

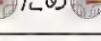
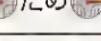
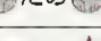
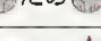
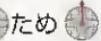
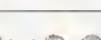
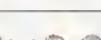
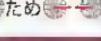


スーパーストリートファイターIX
タイガーアッパーカット
 + P
タイガーショット
 + P
グランドタイガーショット
 + K
タイガーニークラッシュ
 + K
スーパー・コンボ：タイガージェノサイド
 + P

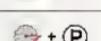
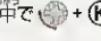
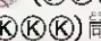
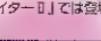
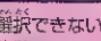
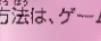
スーパーストリートファイターII

サイコクラッシュアタック	 ため  + P
ダブルニープレス	 ため  + K
ヘッドプレス	 ため  + K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後  P
デビルリバース	 ため  + P ジャンプ後  P



スーパーストリートファイターIX
サイコクラッシュアタック
 ため  + P
ダブルニープレス
 ため  + K
ヘッドプレス
 ため  + K
サマーソルトスカルダイバー
ヘッドプレス後  P
デビルリバース
 ため  + P ジャンプ後  P
スーパー・コンボ：ニープレスナイトメア
 ため  + K



スーパーストリートファイターIX
豪波動拳
 + P
斬空波動拳
空中で  + P
灼熱波動拳
 + P
豪昇龍拳
 + P
竜巻斬空脚
 + K
竜巻斬空脚
空中で  + K
阿修羅閃空
 or  + (P P P) or  + (K K K) 同時押し

※豪鬼は「スーパーストリートファイターII」では登場しません。

※豪鬼はキャラクターセレクト画面のパネルでは普通に選択できない、特殊なキャラクターです。プレイヤーキャラとしての出現方法は、ゲーム内である一定の条件をクリアすると示されます。

スーパーストリートファイター 真の格闘家への道

1 ガードをマスターせよ！

対戦相手の攻撃には上段攻撃と下段攻撃があり、それに対応したガード（立ちガード、しゃがみガード）ができなければダメージを受け大きな隙をつくことになる！ただし、ガードにこだわりすぎると、攻撃に軽じる機会を逃したり、投げられたりしてしまう。敵の動きを見極め、敵の繰り出す通常技でバイタリティを減らさないのが真の格闘家の基本だ！

2 必殺技をマスターせよ！

各プレイヤーは破壊力の大きな必殺技を持っている。これをいつでもタイミング良く繰り出すことができれば、攻撃の幅はぐんと広がり、相手の攻撃をガードせず必殺技でかえすことも可能だ。ただし、必殺技には隙がともなうので、繰り出すタイミングには細心の注意を！

3 間合いを見切ってつかみ技！

一瞬の隙をついて、敵のふところに飛び込みつかみ技をかける！それなりのダメージを敵に与えると同時に、相手をダウンさせることができる！各プレイヤーの中にはつかみ技にバリエーションを持つものがいるので、いろいろ試してみよう！

4 対戦せよ！好敵手を見つけ出せ！

CPU戦はいわば模擬戦でしかない。上達し予想のつかない動きをする「人間」こそが強の格闘家だ。好敵手との、相手が人間であるが故の駆け引きが、君を真の格闘家にしてくれるはずだ！

第2部

ストリートファイター ZERO2'

拳の先に何を見る！

「真豪鬼」モード&新技が加わり、さらに進化し続けるZERO



●通常技 つうじょうわざ

パンチボタン、キックボタンを使用して繰り出す技です。プレイヤーキャラクターの体勢により技が異なります。

●ガード

攻撃を受ける直前に敵の反対方向に方向ボタンを押すことで、攻撃をガードできます。

●投げ技 なげわざ

敵近くの間合いで、方向ボタンと拳銃ボタンと中または強のキック・パンチボタンの組合せで投げることができます。

●気絶 きぜつ

敵の攻撃を受け、気絶してしまった場合には方向ボタンとキック・パンチボタン連打で回復を早めることができます。

●必殺技 ひっつわざ

コマンド(方向ボタンとキック・パンチボタンの組合せ)を使うことで多彩な必殺技を繰り出すことができます。(詳しくはP.38以降を参照)

●スーパーcombo

スーパーcomboゲージ満タン時にコマンドを押すと強力必殺技が炸裂します。(P.34以降を参照)



- 各モードでの選択

モードセレクト画面でのモード選択、オプション画面で設定を変更するときなどに使います。

- プレイヤーの選択

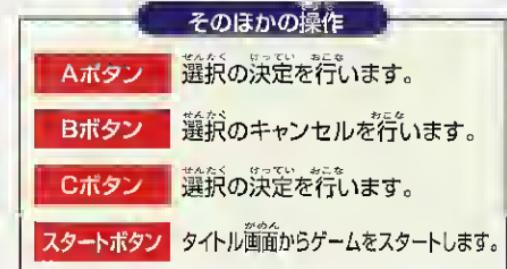
バトルに入る前に、プレイヤーキャラクターを選ぶときに使います。

- プレイヤー移動

バトル中のプレイヤーキャラクターの左右移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードに使います。

- コマンド技

方向ボタンと各ボタンの組合せで、多彩な必殺技を繰り出すことができます。



※このボタン配置は初期設定のものです。
ゲーム時のボタン配置はオプション画面の「BUTTON CONFIG.」で変更することができます。(P.32参照)
※このゲームは同時に2人までプレイできます。
2人プレイを行うときは、お手持ちまたは別売りのコントロールパッドを接続してください。

ストリートファイター ZERO2'

- ①スコア … 現在の得点です。
- ②バイタリティ … 攻撃を受けると減少していきます。先になくなった側がKO負けとなります。
- ③タイムカウンター … 残り時間を表示します。00になると勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。
- ④使用キャラクター … 現在使用しているキャラクターの顔と名前です。
- ⑤スーパーコンボレベルゲージ … P.34を参照ください。
- ⑥オートガードマーク … オートモードを使用すると表示されます。
- ⑦勝利マーク … ラウンドを勝利すると、勝利の内容に応じて表示されます。
- ⑧ボーナスマッセージ … 各種ボーナスの名称と得点を知らせます。
- ⑨連勝数 … 対戦で勝ち抜いた数です。



試合の構成

1ラウンドの制限時間を99カウントとして、3ラウンドで1試合が基本となります。2ラウンド先取した方が、試合の勝者となります。

勝敗の条件

攻撃により相手の体力を0にすると、KO勝ちとなり、1ラウンド(1本)奪取となります。時間切れの場合は、体力(バイタリティ)の残量が多い方が勝利となります。(制限時間がない場合【∞設定時】は、どちらかの体力がなくなるまで戦います。)

引き分け

ラウンド4をファイナルラウンドとして、このラウンドの勝者が無条件に勝ちとなります。このラウンドでも決着がつかないとき(ダブルKO、ドローゲーム)は双方ともゲームオーバーとなります。



遊びゲームモードを決定すると、続いてプレイヤーキャラクターの選択を行います。キャラクター決定時に押したボタンに応じてキャラクターのカラーが変化します。

MANUAL/AUTOについて

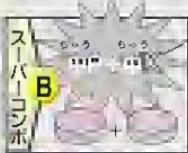
選択に応じて、キャラクターの操作及び能力が変化します。

マニュアル

キャラクター自身の操作をすべてプレイヤー自身によって行います。

オート

自分が攻撃中でないときに自動的に相手の攻撃をガードします(オートガード)。また下記の組合せで、2つの攻撃ボタンを同時に押すと、コマンド入力なしのカンタンコマンドでスーパーコンボを出すことができます。



※オートモードを使用すると、通常技をガードしても一定量のダメージを受けてしまいます。またレベル1のスーパーコンボしか使用できなくなります。またカンタンコマンドで出したスーパーコンボは空中ガードが可能となります。

ARCADE MODE

(1人プレイ&乱入2人対戦が可能なモード)

キャラクターの1人を使用し、CPUキャラ相手に勝ち抜いていくモードです。8人の相手を倒せば、ゲームクリアになります。途中で負けても何度でもコンティニューすることができます。オプション画面でショートカットモードを選択すると、プレイヤー選択画面の省略などにより、ローディング回数、時間が短縮され、スムーズなプレイを楽しむことができます。(P.32参照)

VERSUS MODE

(2人対戦専用モード)

※コントローラーパッドを2つ接続していないと選択できません。1P側のプレイヤーと2P側のプレイヤーそれぞれが、キャラクターを選び、対戦して勝敗を競うモードです。対戦前に設定することにより、ハンディキャップ戦することができます。



SURVIVAL MODE

(1人プレイ専用モード)

キャラクターの1人を使用し、体力ゲージがなくなるまでに18人中何人まで倒せるか競うモードです。

サバイバルモードのルール

- 各試合は1ラウンド勝負です。
- スーパーコンボ一発は次のラウンドに繰り越されます。
- 自分の体力ゲージがなくなればゲームオーバーです。
- コンティニューはできません。また、乱入対戦もできません。
- オートモードは使用できません。

TRAINING MODE (1人プレイ専用モード)

プレイヤーが動かない相手を練習台に見立てて戦うことのできるモードです。オリジナルコンボ(P.34参照)の練習や研究を行うのに最適です。最初にプレイヤーが使用するキャラクターと、練習台となるキャラクターを選択してください。練習開始前にまずメインメニューが開きます。

このモードの特徴

- 練習台のキャラクターは通常ノーガードですが、最初の一撃が当たると自動的にガードしようとするので、コンボの途切れたのがわかりやすくなっています。練習台は一定時間攻撃を当てないと再びノーガード状態に戻ります。
- スーパー・コンボゲージが最初から留まっている状態になっています。スーパー・コンボやオリジナルコンボを使うとゲージが減りますが、一定時間で元に戻ります。
- オートモードは使用できません。

MAIN MENU

NORMAL MODE …タイム無制限かつ練習台の体力も減りません。ただし、プレイの再現はできません。

RECORDING MODE …タイム制限ありで、練習台の体力も攻撃を当てるごとに減ります。練習台がKOされるか、タイムオーバーもしくは一定量の行動を終えると終了します。

プレイ内容は「REPLAY」で再現することができます。

REPLAY …「RECORDING MODE」で記録したプレイ内容を再現します。

CHARACTER CHANGE …プレイヤーの使用キャラクターおよび練習台キャラクターを変更します。

ACTION …練習台のとる行動を以下の3通りから選択できます。

■STAND…普通に立っている状態

■JUMP…垂直ジャンプをくり返している状態

■CROUCH…しゃがんでいる状態

SPEED…ゲームスピードを3段階から選び、変更できます。

GAUGE…スーパー・コンボレベルゲージの溜まっている量を3段階に変更します。

GOUKI MODE (1人プレイ専用モード)

このモードを選択すると、最強のCPUキャラクター「真ゴウキ」との対決を楽しむことができます。モードセレクト画面で「GOUKI MODE」を選択後、通常と同じように、使用キャラクター、ゲームスピードとマニュアル／オートの選択を行ってください。



ゲームモード選択

OPTION

モード選択メニューから「OPTION」を選択すると、いろいろな設定でゲームを楽しめるようになります。方向ボタン上下で変更したい項目を選び、左右で設定の切り替えを行ってください。

DIFFICULTY…アーケードモードの難易度を1～8段階で設定できます。

TIME LIMIT…1ラウンド中の制限時間を、変更できます。

ROUNDS…1試合中の基本ラウンド数を変更します。

DAMAGE…攻撃によるダメージの割合を1～4段階に調節できます。

TURBO…スピードセレクトで、「TURBO」を選択したときのスピード調節ができます。

PLAYER…プレイヤー操作をコントローラーパッドが行うか、コンピュータが行うかを切り替えます。

SHORTCUT…ショートカットモード(ローディング時間短縮)を使用するかしないかを切り替えます。

S COMBO…スパコンモードを使用するかしないかを切り替えます。詳しくはP.33を参照ください。

SCREEN…画面の幅を「SATURN」、「ARCADE」の2種類で変更できます。「ARCADE」にした場合テレビによっては画面全体が表示されない場合があります。

SOUND…テレビの音声出力をステレオ/モノラルに切り替えます。お手持ちのテレビに合わせて選択してください。

BGM TEST…ゲーム中のBGMを聞くことができます。

BUTTON CONFIG…バトル中に使用する攻撃ボタンの配置を変更できます。

※BUTTON CONFIGは、バトル中のポーズ画面から呼び出すことができます。

※SHORTCUTはアーケードモードのみ、PLAYERはバーサスモードのみ有効になります。



BACKUP

モード選択メニューから「BUCKUP」を選択すると、データの保存/読み込みを行うことができます。

SAVE DATA…アーケードモードのスコアランキング等の記録をバックアップRAMに保存します。

LOAD DATA…バックアップRAMに保存されているスコアランキング等の記録の読み込みを行います。

※「ストリートファイターZERO2」ではデータの保存にBの空き容量が必要となります。

S.COMBO(スパコンモード)について

このモードを有効(ON)にすると、スーパーコンボゲージを消費しないでスーパーコンボ技を出すことができます。(ただし、ゼロカウンター、オリジナルコンボはスーパーコンボゲージを消費します)さらにスーパーコンボ技を出す際の操作も簡略化されたものになります。基本的には必殺技コマンドで、スーパーコンボ技が出来るようになります。(ただし、必殺技コマンドでは繰り出すことができないスーパーコンボ技もいくつか隠されています。さがしてみよう!)

例：スパコンモードをONし、リュウを使用した場合、波動拳コマンド + を入れると、スーパーコンボ技「真空波動拳」がお出します。



スーパーコンボおよびオリジナルコンボについて

3
LEVEL



必殺技や通常技を出すと、スーパーコンボレベルゲージが上昇します。ゲージが一定量溜まるとレベルが上がり、スーパーコンボやZEROカウンター、オリジナルコンボが使用できるようになります。

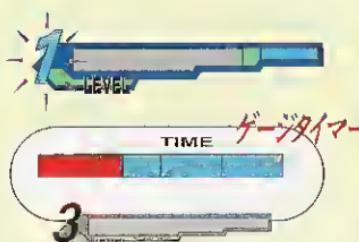
スーパーコンボ

各キャラクターが持つスーパーコンボには、1～3のレベルがあり、高いレベルで出すほど威力が大きくなります。同時に押すボタンの数でレベルが決定し、それぞれのレベル数分のスーパーコンボレベルゲージを使用します。



オリジナルコンボ

スーパーコンボレベルゲージが1以上溜まっているとき、強④ボタンと強⑧ボタンを同時に押しすると、一定時間内、自分がだけのオリジナルコンボを繰り出すことができます。オリジナルコンボ発動時には、スーパーコンボレベルゲージの上に「ゲージタイマー」が現れます。ゲージタイマーがなくなるまで、オリジナルコンボを出し続けることができます。



※オリジナルコンボでは、通常技と必殺技を繰り出すことができます。

特殊操作1

ダウン回避



(弱、中、強で起き上がる位置が変わります。)

昇龍拳や脚払いなどのダウンさせられる技を受けたとき、上のコマンドを入力すると、キャラクターは前転して体勢を立て直します。また弱④ならその場で、中④なら少し前転して、強④なら大きく前転してから起き上がります。

ガード・空中ガード

相手の攻撃に対し、攻撃を行わないで後方に方向ボタンを押すと、相手の攻撃をガードしてダメージを回避できます。キャラクターが空中にいるときも同様にガードが可能です。



特殊操作2

STREET FIGHTER ZERO2'

ZEROカウンター



相手の攻撃をガードした瞬間に上のコマンドを入力すると、キャラクターをすばやくガードをといて反撃を行います。ZEROカウンターを使用するには、1.5レベル分のスーパーコンボレベルゲージが必要です。また、ZEROカウンターは全キャラクターとも、パンチ系とキック系の2種類を持っています。それぞれの性能に応じて使い分けてください。

受け身

相手の投げ技を受ける瞬間（つかまれたとき）に、投げ返すようなタイミングで投げ技と同じ操作を行うと受け身をとり、ダメージを軽減させることができます。



特殊操作3

STREET FIGHTER ZERO2'

投げ・つかみ技

相手の近くで方向ボタンを押して、中または強のいずれかの攻撃ボタンを押すと、相手を投げ飛ばすことができます。キャラクターによって相手をつかんで連続でダメージを与える技（つかみ技）になる場合と、ただの通常技にしかならない場合とがあります。



リカバリーワンタッチ脱出

相手の攻撃を連続で受け続けると、キャラクターが気絶してしまいます。気絶は一定時間で元に戻りますが、この時に方向ボタンや攻撃ボタンを連打すれば、より早く回復できます。また、相手につかみ技をかけられたときも、同じ操作でより早く逃げることができます。



ちょうはつ 挑発

L・Rボタンを同時に押すと挑発を行います。これを使うと、相手に余裕を見せつけることができます。



キャラクター別 必殺技一覧

必殺技

必殺技	波動拳	△ + P
必殺技	波動拳	△ + P
必殺技	波動拳	△ + K
必殺技	波動拳	△ + K + P
必殺技	波動拳	△ + K + P
必殺技	波動拳	△ + K + P
必殺技	波動拳	△ + K + P
必殺技	波動拳	△ + K + P

SAKURA

RYU

キャラクターネーム

スーパー・コンボ

特殊技

特殊技	波動拳	△ + P
特殊技	波動拳	△ + P
特殊技	波動拳	△ + K
特殊技	波動拳	△ + K + P
特殊技	波動拳	△ + K + P
特殊技	波動拳	△ + K + P
特殊技	波動拳	△ + K + P
特殊技	波動拳	△ + K + P

39

■コマンドはすべてキャラクターが右向きの時のもの
です。左向きの時は左右逆に操作してください。

(P)…パンチボタンを示しています。 (K)…キックボタンを示しています。
…ボタンを押す方向を示してい
たってから次の方向にボタンを押します。

※スーパー・コンボ名の左にAもしくはBとあるものは、オート設定時のカンタンコマンド(P.28参照)に対応しています。なお、何も書かれていないスーパー・コンボはカンタンコマンドに対応していません。

38

必殺技	波動拳	△ + P
必殺技	波動拳	△ + P
必殺技	波動拳	△ + K
必殺技	波動拳	△ + K + P
必殺技	波動拳	△ + K + P
必殺技	波動拳	△ + K + P
必殺技	波動拳	△ + K + P
必殺技	波動拳	△ + K + P



必殺技	波動拳	△ + P
必殺技	昇龍拳	△ + P
必殺技	竜巻旋風脚	△ + K
必殺技	灼熱波動拳	△ + P
特殊技	波動のかまえ	△ + □ + R (同時押し)
スーパー・コンボ	A 真空波動拳	△ + P × 1~3
スーパー・コンボ	B 真空竜巻旋風脚	△ + K × 1~3

39



必勝法

リーチの長い立ち強[◎]、「メコンデルタアタック」などを使つて、トリッキーな動きで相手を攪乱させよう!「パトリオットサークル」は3回連続で入力すると大ダメージを与えるぞ!

GEN

必勝法

「喪流」と「忌流」の2つの流派を切り替えるタイミングが重要なポイント。「喪流」の通常技はタイミングよく押すことで連続技になり、「忌流」は攻撃力が高く、中段技などトリッキーな技が多い。

必殺技	パトリオットサークル	
	ステインガー	
	メコンデルタアタック	
	メコンデルタエアライド	
	メコンデルタエスケイプ	
	ハイジャンプ	
特殊技	トリックランディング	
スーパーコンボ	A テイクノーブリズナー	
	B マインスイーパー	

必殺技	暗殺拳・喪流	
	暗殺拳・忌流	
	百連勾	
	逆龍	
	A 惨影	
	B 死点咒	
スーパーコンボ	蛇身	
	僅牙	
	蛇咬咲	
	狂牙	

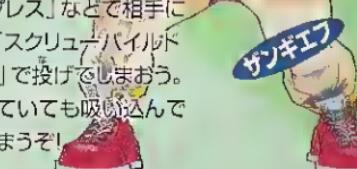
必殺技	ヨガファイア	
	ヨガフレイム	
	ヨガブラスト	
	ヨガテレポート	
	ヨガショック	
	A ヨガインフェルノ	
スーパーコンボ	B ヨガストライク	
	ヨガテンペスト	

必殺技	ダブルラリアット	
	スクリューバイルドライバー	
	フライングパワーボム	
	アトミックスープレックス	
	バニシングフラット	
	A ファイナルアトミックバスター	
スーパーコンボ	B エリアルロシアンスラム	

ZANGIEE

必勝法

斜めジャンプ中、Z + 強[◎]の「ボディプレス」などで相手に近づき、「スクリューバイルドライバー」で投げてしまおう。少し離れていても吸い込んで投げてしまうぞ!





CHUN-LI

必勝法

基本技はいずれも技の出が早く、リーチの長い技が多い。中⑩で相手を牽制した後、「気功拳」で端に固め、しゃがみガードを誘って「旋円蹴」を当てるなど、素早い動きで攻めたてよう!



KEN

必勝法

相手がしゃがみガードばかりしているなら + 中⑩でガードを崩せ! 「前方転身」で相手の反対側に回り込んでからの攻撃も有効。相手がスキを見せたら連続技で一気にたたみかけよう!

必殺技	百裂脚	△ + K (連打)
必殺技	天昇脚	△ + K (ため)
必殺技	旋円蹴	△ + K
必殺技	気功拳	△ + P
スーパーcombo	A 気功掌	△△ + P (x1~3)
スーパーcombo	B 霸山天昇脚	△ + K (ため) (x1~3)
スーパーcombo	千裂脚	△△△ + K (ため) (x1~3)

必殺技	波動拳	△ + P
必殺技	昇龍拳	△ + P
必殺技	竜巻旋風脚	△ + K
特殊技	前 倒	△ + □ + R (同時押し)
特殊技	前方転身	△ + P
スーパーcombo	A 昇龍裂破	△△ + P (x1~3)
スーパーcombo	B 神龍拳	△△ + K + (Kボタン連打) (x1~3)

必殺技	ブルヘッド	△ + P (ため)
必殺技	ブルホーン	△ or K (2個以上同時に押して離す)
必殺技	パンディットチェーン	△ + K
必殺技	マーダラーチェーン	△ + P
スーパーcombo	A ザ・パーティ	△△△ + P (x1~3)
スーパーcombo	B ブルリベンジャー	△△ + P or K (x1~3)

必殺技	ライジングジャガー	△ + K
必殺技	ジャガートウース	△ + K
必殺技	ジャガーキック	△ + K
スーパーcombo	A ジャガーリボルバー	△△ + K (x1~3)
スーパーcombo	B ジャガーパリードアサルト	△△ + P (x1~3) (レベル3のみ (+P or K連打))



BIRDIE

必勝法

「ブルヘッド」「ブルホーン」でラッシュ攻撃を仕掛け、ラキあらば「マーダラーチェーン」や「パンディットチェーン」で投げてしまえ! 波動拳などを撃たれたと同時に「ブルリベンジャー」を狙うのもいいぞ!

ADON

必勝法

リーチの長い通常技と「ジャガーキック」が攻めの中心となる。特に「ジャガーキック」は波動拳などを飛び越して攻撃できる。対空技には「ライジングジャガー」と△+中⑩の「ジャッティングキック」でOK!





必勝法

少し離れた場所から相手のスキを見て「ジゴクスクレイブ」、波動拳などが抜けられる強+Kのスライディングを当てながら間合いを詰めよう。そして「ブツメツバスター」を決めろ!



必勝法

「疾駆け」は最初に押すボタンで技が変化する。弱Kは立ちガード不可の「影すくい」、強Kはしゃがみガード不可の「首刈り」だ。素早い動きを生かして攻めていこう!

必 殺 技	ジゴク スクレイブ	○ + P
	ブツメツバスター	○ + P
	シラハキヤッチ	○ + K
	ダイキヨウ バーニング	○ + K
	テングウォーキング	リバーサル時に ○ + K
ス ペ ー コ ン ボ	A メイドノミヤゲ	○ + P ×1~3
	B テンチュウサツ	○ + P ×1~3

必 殺 技	武神 イズナ落とし	○ + P + P 近距離
	武神旋風脚	○ + K
	疾駆け	○ + K + K
	崩山斗	○ + P
	A 武神剛雷脚	○ + K ×1~3
ス ペ ー コ ン ボ	B 武神八双拳	○ + P ×1~3
	武神無双連刈	○ + P *レベリングのため オートモード切 替していません。

必 殺 技	ソニックブーム	○ ため ○ + P
	サマーソルト シェル	○ ため ○ + K
	A ソニックブレイク	○ ため ○ ×1~3 + P (ボタン連打)
	B サマーソルト ジャスティス	○ ため ○ ×1~3 + K
	クロス ファイアブリッツ	○ ため ○ ×1~3 + K

必 殺 技	ソウル リフレクト	○ + P
	ソウルスパーク	○ + P
	ソウルスルーラー	○ + P
	ソウル スパイラル	○ + K
	A オーラ ソウルスパーク	○ + P ×1~3
ス ペ ー コ ン ボ	B オーラ ソウルスルーラー	○ + P ×1~3
	ソウル イリュージョン	○ + K ×1~3



必勝法

ガードを固めると同時に「ため」をつくり、相手の攻撃にうまく応戦しよう。「サマーソルトシェル」は対空に使い、「ソニックブーム」で攻めのきっかけをつくろう。リーチのある足払いも魅力のひとつ。



必勝法

攻撃力が高く連続技に使えるのが「ソウルスパイラル」。
強+中Gの「スライディング」は相手に一気に近づくのに有効。ただし、両方ともガードされるとスキができるので気をつけよう。



必勝法

「タイガーショット」を連発するだけでは勝てない。相手が飛び込んできたら立ち強のや 「タイガーブロウ」で迎撃したり、牽制に立ち弱・中Kを使など、いろいろな技を使って戦いの主導権を握れ!



必勝法

「ヘッドプレス」で相手を踏んだ後の行動が勝利のカギ。「サマーソルトスカルダイバー」を出すか出さないかだけでは相手を撹乱できる。ゲージが溜まれば相手のスキにスーパー・コショットを叩き込め!

タイガーショット		+ P	
必殺技	グランドタイガーショット		+ K
必殺技	タイガークラッシュ		+ K
必殺技	タイガーブロウ		+ P
スーパーcombo	A タイガーキャノン		+ P ×1~3
スーパーcombo	B タイガージェノサイド		+ K ×1~3
スーパーcombo	タイガーレイド		+ K ×1~3

サイコショット		+ P		
必殺技	ダブルニープレス		+ P + K	
必殺技	ヘッドプレス		+ P + K	
必殺技	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後	or	+ P + P + P
必殺技	ベガワープ		or	+ (P P P) or (K K K) 同時押し
スーパーcombo	A サイコクラッシュ		+ P ×1~3	
スーパーcombo	B ニープレスナイトメア		+ K ×1~3	

豪波動拳		+ P		
必殺技	豪昇龍拳		+ P	
必殺技	電巻斬空脚		+ K	
必殺技	阿修羅閃空		or	+ (B B B) or (K K K) 同時押し
特殊技	前方転身		+ P	
スーパーcombo	A 滅殺豪波動		×1~3	
スーパーcombo	B 滅殺豪昇龍		×1~3	
スーパーcombo	A or B 天魔豪斬空		空中で ×1~3	

我道拳		+ P	
必殺技	晃龍拳		+ K
必殺技	断空脚		+ K
必殺技	前転挑発		+ L + R 同時押し
必殺技	後転挑発		+ L + R 同時押し
特殊技	挑発伝説		+ L + R 同時押し
スーパーcombo	A 震空我道拳		×1~3
スーパーcombo	B 必勝無頼拳		+ K ×1~3
スーパーcombo	晃龍烈火		+ K ×1~3



必勝法

「百鬼襲」は相手に近い間合いで②か④を押すと投げ技にもなる。連続技のバリエーションも豊富なので「斬空波動拳」や飛び蹴りを使い分けて積極的に飛び込んでいこう。ヒットしたら即、連続技だ!



必勝法

キャラクターの中で最弱と言われているが、「断空脚」「震空我道拳」など強力な技を持っているので、すべての技を駆使して戦えば何とかなるはず…。「挑発」で自分のペースに引きずり込め!?

エクストラプレイヤーについて

「ストリートファイターZERO2」では、以下のキャラクターを使用することができます。



1 「ストリートファイターIIシリーズ」オリジナルキャラクター

- 「ストリートファイターIIシリーズ」で活躍したキャラクター達を使用することができます。
(ただし、キャラクターの外見は、「ストリートファイターZERO2」と同じです。キャラクターの性能が「ストリートファイターIIシリーズ」のものになります。)
- 「ストリートファイターIIシリーズ」オリジナルキャラクターでは、スーパーコンボ、ZERO力エネルギー、挑発等が使用できなくなります。
- 必殺技、ダメージ範囲などは「ストリートファイターIIシリーズ」と同様の調整がなされています。
- 「ストリートファイターIIシリーズ」オリジナルキャラクターとして使用できるのは、以下の7キャラクターです。
※「ストリートファイターII」を基本にアレンジしているので、春麗の氣功拳が入っていない等、必殺技が一部異なります。)

リュウ、ケン、春麗、ダルシム、ザンギエフ、サガット、ベガ

2 殺意の波動に目覚めたリュウ

豪鬼の必殺技やスーパーコンボの一部を使用することができるキャラクターです。

3 「ストリートファイターII」コスチュームの春麗

「ストリートファイターZERO2」の性能で「ストリートファイターIIシリーズ」コスチュームの春麗で遊ぶことができます。
(気功拳のコマンドがⒶ+ⒷからⒷ+Ⓐに変わります。)

「ストリートファイターIIシリーズ」オリジナルキャラクター

プレイヤーセレクト画面で使用したいキャラクターにカーソルを合わせ、スタートボタンを1回(春麗のみ2回)押した後に決定します。

殺意の波動に目覚めたリュウ

プレイヤーセレクト画面でリュウにカーソルを合わせ、スタートボタンを2回押した後に決定します。

「ストリートファイターII」コスチュームの春麗

プレイヤーセレクト画面で春麗にカーソルを合わせ、スタートボタンを1回押した後に決定します。

▲ 注意

セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん、意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけるよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●このディスクを無断で複製することおよび貰葉袋に使用することを禁じます。

●セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。



発売元

株式会社 **カプコン**®



Qサウンド®は
Qサウンドラブズ社の
登録商標です。

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
このゲームに関するお問い合わせは下記まで
ユーザーサポートセンター 06 (946) 3099
9:00~12:00 13:00~17:30 (土・日・祝日を除く)

当社は本ソフトの無断複製・貸貸・中古販売・営業使用はいっさい許可しておりません。
FOR SALE AND CONSUMER USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE AND RENTAL ARE PROHIBITED.

インターネット カプコンホームページ

<http://www.capcom.co.jp/>

●●● カプコンソフト情報 ●●●

大阪 (06) 946-6659
東京 (03) 3340-0718

札幌 (011) 281-8834 仙台 (022) 214-6040
名古屋 (052) 571-0493 広島 (082) 223-3339
松山 (089) 34-8786 福岡 (092) 441-1991

CAPCOM FAX 通信

FAX 03-5950-4820

最新ソフト情報やイベント情報など、情報満載!!
24時間いつでも引き出せます。

●マシン回数またはトーン数の紹介ができるダイヤル回線をご用ください

※番号はよく確かめて、おかげ間違いのないようにしてください。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA SATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したもので

T-1223G

CAPCOM®